BURAI

八玉の勇士運命のゆくえ

八玉に導かれる勇士の運命は
闇の神帝の運命を定め
戦いの途上に勇士は変化す
清新なる世界の光は何処

戦力を評価して戦いにいどむ

光の神帝と闇の神帝との戦いに、魔法の玉によって呼び出され、光の神帝と共に戦う八玉の勇士。BURAIはそんな彼らの冒険の物語。ザイアス大陸を取り巻く7島に散らばって登場する彼らが、その島での事情をかたづけ、ザイアス大陸に結集するまでが第1部。そして、大陸での闇との決戦の第2部になだれ込むわけだ。冒険の舞台は、前号のマップで紹介したとおり。

このBURAIの冒険を戦いきるには、まず味方の八玉の勇士について、よく知らなくてはいけない。なにしろ8人もいるうえに、普通のRPGと違って勇士、盗賊、魔法使いなどという類型的な職業が決まっているわけではない。勇士のひとりひとりが、独自の性格と能力を強烈に主張するのだ。

このキャラクターたちのユニークさが、ゲームの魅力の中心であるわけだが、彼らをひきいて数多くの戦いを乗り切るには、学ばなくてはならないことがたくさんある。能力も性格もユニークなキャラクターには、それぞれユニークな戦いかたがあるのだ。

⬆PC-9801版の画面。発売はPC-8801版が最初で、11月21日の予定。その後PC-9801、MSX2と発売になっていく予定だ。

本来なら第1部で、戦い方を学んでいくべきところでもあるが、キャラクター紹介と肩ならしの場であるはずの第1部が意外に手強くて、なかなかそんなことをしている余裕はない。であるから、この付録では八玉の勇士それぞれについて、戦いかた、使うべきアイテム、成長のしかた、人格的発展のゆくえをまとめた。

ここからの各ページの中心の、八玉の勇士たちの紹介は、ゲームの原作者の飯島氏本人によるものだから、普通にプレイしていたのでは滅多に手に入らない情報もたくさん含まれている。第2部以降も、BURAIのストーリーの続くかぎりこの情報を活用して、うまく戦ってほしい。

パラメータはいっぱいあるのだ

アイテム

アイテムには、鎧、盾、武器といった末永く使えるものと、1回使うとなくなってしまうかわりに傷が回復したりする薬や指輪などがある。特殊なのは、読むと知力が増えたり、特殊能力が身についたりする"本"。このほかにもたくさん出てくるが今回の付録では武器、防具と本を中心にまとめ、表には価格と威力またはページ数をのせておいた。

武器	武器には、剣や棒、槍、弓、斧などの標準的なものと、鞭や針など特殊なものなど、いろいろなタイプがある。敵の種類によって、どのタイプの武器が有効かは違ってくる。
防具	防具は、武器に比べると種類が少ないが、鉄の鎧、革の鎧、布の鎧、そのほかの特殊な鎧に、盾とある程度の種類がある。身を守るためには絶対に必要な物だから重要だ。
薬	薬の代表格は、アスロンという体力を回復する薬。強さによって名前が変わる。買うこともできるが、意外なところで大量に手に入ることもあるので、気を付けて探そう。
本	本を読むのには時間がかかるが、読んだだけのことはある。読んだページ数に応じて、特殊能力が使えるようになるのだ。もっとも中には、何も身につかない本もあるのだが。

能力

キャラクターの能力のパラメータは全部で10種類。ストレスと知名度は最初は必ず0だが、ほかのパラメータの初期値はキャラクターによって違う。ゲームを始めた時点ですでに能力値が高いキャラクターもいるのだ。敵にやられて減るのは体力だけではないので、どの能力が減りつつあるか常時チェックする必要がある。

ハヤテ　正常
676/ 802
733/ 761
60/ 60
440/ 516 0%

体力	どれだけやられたら死ぬかという数値。どんなRPGにも出てくる当たり前のパラメータである。ただし、このゲームの場合は、ほかのメンバーが自動的にかばってくれるので、たとえ死にそうになっても、1人だけ死ぬことはない。	器用さ	武器による攻撃が当たったときのダメージにも影響を与えるパラメータ。しかし、攻撃力に比べれば、重要性はそれほど高くはない。ひとりだけ、いかにもこのパラメータが低そうなキャラクターがいて、本当に低い。
攻撃力	剣などの武器による攻撃の効果を表わす数値。これに限らず、パラメータはメニューでの設定しだいで、普段から鍛えておくことができる。キャラクターによっては常時この能力を鍛えるようにしておくことも必要だろう。	知名度	人を助けて、すでに名前が轟いている敵を倒したりすると、どっと上がってくれるパラメータ。八玉の勇士としてどれだけ活躍したかを表わしている。であるから、あの左京でさえ最初は0でしかない。
能力値	剣術、念術、水術といった特殊能力のもとになる力。特殊能力を使うとこの数値が減って、なかなかもとに戻らない。したがって、ふだん特殊能力を中心に戦うキャラクターは、日頃からこのパラメータを鍛えておくべきだ。	好奇心	ちょっとした周囲のようすの変化や、奇妙なものなどを発見できる能力。戦闘の後など、敵の残したアイテムを発見したりできる。さらに、十分に高くなってくると、普通では見つからないような場所も発見できる。
すばやさ	逃げるときと攻撃の成功率に重要な役割をはたすパラメータ。ひとりだけ、極端に初期設定が高いキャラクターがいる。さあだれでしょう。パーティー全体で逃げることも多いので、全員ある程度は必要な能力だ。	忍耐力	戦闘では防御力にきく。また、次のストレスというパラメータと表裏の関係にもある。忍耐力が高ければ、多少のことではストレスが上がらず、戦えなくなることもないというわけだ。大人になるために重要なパラメータ。
知力	戦闘シーンでは、特殊能力を使った攻撃のダメージにきく。だが実はイベントでも重要な役割をはたすパラメータ。本を読む以外の方法では、まったく上がらない。もとの資質とどれだけ本が読めるかが重要。	ストレス	入るのが嫌で嫌でたまらない洞窟などに入るとどんどん高くなる。あまり貯まると、何もできなくなってしまうのだ。こんな面があるせいで、物理的には行けるのに誰も行こうとせず、行けない場所などというものができる。

ザン・ハヤテ

ギバ島の最高刑務所に囚われている、海賊のハヤテ。基本は体当たりのみの戦闘要員のくせに、主人公である。芸は、いつでも海を渡れることぐらいだが、これも大した意味はない。

体力	400	↗	知力	180	⤴
攻撃力	300	↗	器用さ	140	↗
能力値	60	⤴	好奇心	60	↗
す速さ	240	↗	忍耐力	140	⤴

ハヤテは、主人公のくせにいきなり囚われの身という、なかなか真似のできない情けなさで始まる。しかも武器なし、金なし、アイテムなしという、もうどうにでもしやがれ的境遇から始まるのだ。

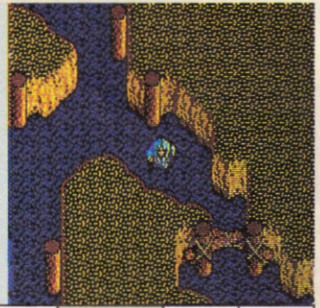
これは最高に情けないでだしなのだが、ハヤテという男の無鉄砲さや、直線単細胞的な性格を考慮すれば、妥当な線といえよう。なにしろ、囚われていた独房から逃げ出すとき、バブというAキャラといきなり戦ってしまう。Aキャラとはいわゆるデカキャラで、ゲームのしょっぱなからそんな奴が登場するだけでも、他のシナリオとはすでに違う。しかし、このシナリオの場合、最初のみじめな状態を何とかクリアーすれば、後からあまりあるほどのお釣りがくる。最初のうちは、頑張って耐えるのだ。

最初の苦労に耐えさえすれば、ハヤテには心強い味方が待っている。そう、ハヤテと同じ海賊たちだ。彼らは、とても情にあつく、仲間を大事にする。みんながみんな、強い信頼関係で結ばれているのだ。もちろん、ハヤテも例外ではない。ハヤテが、なぜ刑務所に囚われているかというと、この辺の情のあつさに絡んでいる。八玉の勇士として選ばれるほどの人物が、むざむざこんな辺境の刑務所に囚われているわけはない。その理由に関して、残念ながら上巻の部分では解明されていないのだが、下巻で解き明かされることになるだろう。

ハヤテは、パラメータ的に見れば、まず申し分ないキャラである。しかし、性格的にはかなり問題点が多く、仲間の足を引っ張る。そんなハヤテの人間的成長を見ていくのが、第2部におけるハヤテ最大の見せ場となろう。脱獄は、たんなる小手調べなのだ。

	名称		価格	説明
	惨人刃		——	ハヤテたちが初めて手にする武器。刑務所長のバズーを倒すことによって得ることができる。これ1本あるだけでかなり心強い。
	風林火山		6000G	変な名前だが、れっきとした剣の一種である。形状は日本刀に、かなり近い。〝惨人刃〟の倍以上の攻撃力があるので早めに装備したい。
	阿修羅		8000G	これもまた〝風林火山〟同様、剣の一種である。値段が2000Gしか違わないことを考えれば、少し我慢してこっちを買ったほうが……。
	マスター・ソード		20000G	その名のとおり、剣術のマスターが使用する剛剣である。値段のほうもそれなりだが、これが買えればしばらくは安心して旅ができる。
	烈風剣		——	風のようなす速さで、一気に敵を粉砕する。ぜひとも欲しい装備だが、お店では売っていないのだ。いったいどこで手に入るのか？
	シャーク・アーマー		1000G	表面がサメの鱗のようにザラザラとしている鉄製の鎧。序盤で手に入るものの中では、わりに使えるほうである。お買い得！
	ファイター・メール		1700G	戦士と呼ばれる人たちが、好んで身につける鎧。戦士以外の人間が身につけても、その能力を活かしきることはできないだろう。
	シェル・アーマー		8000G	モンスターの硬い甲羅から削りだして作った鎧。重量が軽いわりには防御力が高い。これを装備すれば戦いは、ぐっと楽になるぞ！
	シーラー・アーマー		9400G	防御力はかなり強力。ただし、〝シェル・アーマー〟と価格差が少ないことを考えると、もう1ランク上の鎧を買ったほうが……。
	スター・シールド		700G	安いわりには役にたつコストパフォーマンスに優れた防具。ただ武器を買い替えるころには、シールドも替えたほうがいいだろう。
	男は闘いだ!	1000P	4000G	ザン・ハヤテが読むことのできる唯一の本がコレだ！　これを読むと、多くの敵にダメージを与える、攻撃系の特殊能力が備わるのだ。

幻 左京

下の数値は能力を抑えて、人間並になっているときのもの。本来の姿である竜の神帝、氷竜としての能力は、とうていこんな数値では表わしきれない。ゲーム上は上限値になる。

体力	300	↗	知力	360	↗
攻撃力	180	↗	器用さ	240	⤴
能力値	340	⤴	好奇心	20	→
す速さ	300	↗	忍耐力	280	↑

左京は、何を考えているのかよくわからない。彼は人間ではなく神なのだから、常人に理解できないのは当然。多くを語らず、表情さえめったに変えることがない。いつも遠くを見るような目で、寂しそう。そんな、すべてを見通し、何もかも理解しているような態度は、先を知らないプレイヤーにとって、嫌味な奴に見えるかもしれない。だが、左京は憮然とした態度に見える反面、心の奥底には深い悲しみを隠し持っているのだ。

左京は普段人間の姿をしており、この状態のときは、まあ均整のとれた平均的キャラといえよう。しかし！　いったん、その本性である氷竜に変化したらもうたいへん。全登場キャラクター中、何物も及ばないスーパーキャラになってしまうのだ。この状態になったら、泣いて謝ろうがおだてて許しを乞おうが、向かうところ敵なし。こんなスーパーキャラ、今までRPGにいただろうか？　とういうぐらい、ずば抜けた能力を誇る。

はっきりいってゲームバランスもゲーム性もまったく無視したよくわからないキャラ。それが左京だ。強いのか弱いのかよくわからない。冷めているのか、熱い血潮がたぎっているのかよくわからない。優しいのか、怖いのかよくわからない。本当に何でも知っているのか、はたまた知ったかぶりなのか、それさえもよくわからない。それが、人間ならぬ竜神・左京なのである。

さらに、左京には、金竜、銀竜なるお供の竜が2匹いることを忘れてはならない。こちらも、竜だけあって弱いわけがない。べらぼうに強い。敵がかわいそうになってくる。左京は、これ以上成長させるべきキャラではない。成長しきった男の人生をかいま見る、それが左京の正しい楽しみ方なのだ。

名称	評価	価格	解説
爆打棒	☆	1000G	およそ左京には似つかわしくない武器だが、相性がいいのはしょうがない。できれば〝鳳皇ヌンチャク〟を装備したほうがよいのでは……。
鳳皇ヌンチャク	☆☆	1500G	〝爆打棒〟よりは使えるといった感じの武器。威力のほうも期待するほどではないが、序盤では必要不可欠なもののひとつである。
レザー・ウィップ	☆☆	——	ムチ使いの〝ヘルキッド〟を倒すと手に入れることのできる武器。革製で、遠くにいる敵に巻きついてダメージを与えるのだ！
単鈎槍	☆☆	5000G	ちょっとむずかしい漢字だが〝鈎〟はカギと読む。先のとがったカギ状の部分で敵を引き裂く、槍のような武器なのだ。かなり強力！
双鈎槍	☆☆☆	6500G	〝単鈎槍〟の先が双頭になったものがコレだ。攻撃部分が倍になったので、威力のほうも、かなり強力になっている。
ブロック・プレート	☆	600G	値段が安いため、効果のほうはあまり期待できないが、序盤戦では、なくてはならない防具のひとつである。早めに装備しよう。
白虎鎧	☆☆	4900G	ただの鎧ではなく、伝説の獣〝白虎〟の魂の宿った鎧である。防御力が高く、誰に着せても、そこそこの能力を発揮してくれる。
ナイル・メイル	★☆☆	9700G	鉄でできたメイルを、左京は着物の下に着ているのだろうか……。とにかく値段だけのことはあるので、買っておいて損はない。
コメット・シールド	☆☆	4800G	流れ星のかけらで作られたといわれている盾。しかし、値段が高いわりには効果が薄く、コレを買うよりお金をためたほうがいいかも。
攻撃的水術指南	1700P	6800G	これを読むと攻撃系の水術が使えるようになる。ほとんどが敵にダメージを与えるもので、画面の敵全部に効果があるものもあるゾ。
防衛水術指南	1300P	5200G	これを読むと、一緒にいる仲間全員を守るバリアを張ったりする防御能力や、どの町にも移動できるといった特殊能力が備わるのだ。

リリアン・ランスロット

幼なじみを探して旅をしていた美少女、リリアン。針術を使えば、攻撃、防御両面にわたって強力な存在なのだが、人の好き嫌いが激しいのが問題。外見よりも子供なのだろうね。

体力	200	⤴	知力	210	↗
攻撃力	100	↗	器用さ	280	↑
能力値	250	↗	好奇心	140	↗
す速さ	320	⤴	忍耐力	30	⤴

リリアンは、このゲームに登場する数少ない女性キャラの１人として、ストーリーに花を添える。立場的には、幼いころに結婚を約束したあこがれの彼氏を捜して旅を続けているという、メルヘンチックな女の子を演じている。そして、彼氏の行方もわからぬまま光と闇の戦いに巻き込まれていく姿は、さし当たり、悲劇のヒロインといったところか？

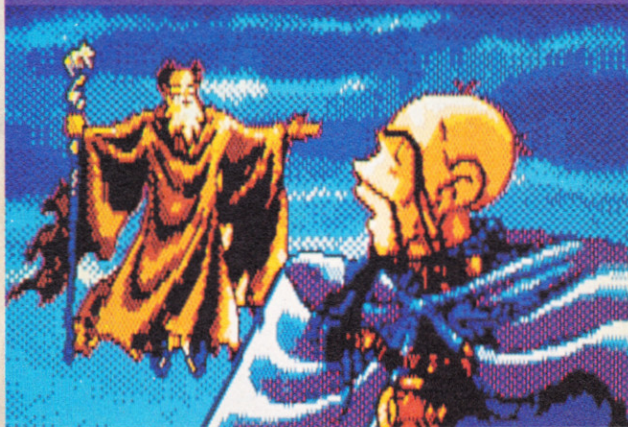
しかし、リリアンを何もできないか弱き乙女だと思ってはいけない。針を自在に扱い、何でもやってしまうというとんでもない能力を持っているのだ。この針で、攻撃もすれば治療もしてしまう。故に、無理に攻撃力を伸ばしてやるよりも、能力値をさらに伸ばしてやることをお勧めする。そうすれば、ゴンザやハヤテのサポートキャラとして最高の活躍をしてくれるはずだ。彼女は大事に育ててあげよう。

リリアンの凄さは、何も針術を使うだけではない。本当の凄さは、その性格にある。パッと見は、ニコニコ顔で多少とぼけ気味。「え〜、あたし、わかんな〜い」的現代女子大生風パッパラパーなとこさえ持っている。ところがどっこい、本当は怖い。その怖さは、ハヤテも負ける。

いきなり、人の頭に針を突き刺したり、平気で人が傷つくようなことをさらりという。本人は大真面目で一生懸命生きているだけに、周りの人々は笑って許さざるをえない部分がある。これがリリアン最大の武器でもあるのだ。

よくいえば、素直すぎるというか、純粋というか、世間に毒されていないなどといえるが、とにかく普通ではない。しかし、リリアンはこの旅を続けていくうちに一皮も二皮も剝けていく。少女から女への内面的な成長を遂げていく彼女をぜひ見てほしい。

	名称		価格	説明
	ニードル・ナイフ	☆	800G	針使いのリリアンが最初に持つ武器がコレだ。針状の短剣で、切りつけるというよりは、弱点めがけて、ひと突きするような武器。
	紅針	★★☆	10000G	リリアンが持つことのできる武器の中では、最も強力な武器のひとつである。これを装備できれば、他の武器は必要ないだろう。
	クロス・ボウ	☆☆	4500G	力の弱い女の子が、肉弾戦を避けるには、遠くにいる敵を狙い撃ちできる弓を使ったほうがいいのは当たり前だよね。威力大きいし。
	マーメード・アーマー	☆	900G	人魚の鱗を、ひとつひとつつなぎ合わせて作った鎧。防御力のほうはごく普通だが、値段が安いので買っておいて損はないぞ！
	チャーミー・メイル	☆☆	7600G	値段は高いが、その分防御力は"マーメード・アーマー"の倍以上になっている。女性が装備するのに適した、鉄製の胸当てなのだ。
	天女の羽衣	☆☆	——	その昔、天女が地上に舞い降りたときにまとっていたといわれる伝説の防具。防御力は最高だが、簡単には手に入らないぞ！
	紅孔雀鎧	☆☆	——	伝説の不死鳥"紅孔雀"の落とした羽を編み込んだといわれている鎧。敵が持っているので、ショップでは手に入らないぞ。
	双龍盾	☆☆	8000G	盾の表面に２匹の龍の紋様が刻まれ、その霊力によって、防御力を高めている。リリアンにこの盾が装備できれば文句なしだ。
	円月万阻盾	★★☆	20000G	読んで字のごとく。円月のようにまるく、すべての攻撃を防ぐ盾といったところか。リリアンが装備できる最強の盾である。
	針の神秘	1500P	6000G	これを読むと、味方全員の攻撃力をアップさせたり、す速さをアップさせたり、体力を回復させたりといった特殊能力が備わるのだ。
	殺人針の極意	900P	3600G	リリアンに攻撃特殊能力を備えさせるための本。特殊能力のうち最も強力なものは、画面の敵すべてにダメージを与えることができる。

アレック・ヘストン

魔法使いと言い切ってしまっていいほど高い能力値と技の持ち主だが、それだけではない。本来は占い師の長老で、他の者には見えないようなものまで見ることができる孤高の存在。

体力	250	↗	知力	420	↑
攻撃力	100	↗	器用さ	180	↗
能力値	400	↑	好奇心	80	↗
す速さ	150	↗	忍耐力	60	→

八玉の勇士たちは、その誰もが悲しい過去を背負っている。悲しみを隠している者、わざと表に出すことによって忘れようとしている者、様々である。しかし、唯一悲しい過去などまったく縁のないようなキャラがいる。それがアレックだ。いつも大ボケをかまし、真面目なんだかふざけてるんだか、実につかみどころがない。一見、何も考えておらず、その場しのぎで適当にごまかしてしまう、ちゃらんぽらんな性格に見える。

しかし、長い人生を歩んできたわけだし、占い師の長老というぐらいの地位なのだから、もちろん人並ならぬ苦労もあったのだろう。あまりにも悲しい過去を背負いすぎて、こんな性格になってしまったのかもしれない。必ずしも根っからのすちゃらか野郎ではないのだ。その証拠に、大事なときにはビシッと決めてくれる。その辺はさすがだ。普段が普段だけに、決められたときはなかなか格好がよい。しかし、照れ隠しなのか、その後は、かなりの大ボケをかましてしまうのだが。

アレックは占い師の長老だけあって、水晶玉を使っての遠見の術を得意とする。しかし、ゲーム中、滅多にこの能力は披露しない。それは、アレックがゲームのキャラでありながらも、プレイヤーの動きまで見通しているような特異な存在だからである。これがとんでもない大ボケをかます理由のひとつになっているのだが、アレックはプレイヤーとのやり取りを密かに楽しんでいるようにも思える。

そのためゲームにおいては、占い師としての能力よりも、魔法使い的な役割で貢献してくれる。この辺がアレックのサービス精神旺盛なところなのだろう。それとも、本当はもっと謎に包まれた凄い人物だろうか？

名称	評価	価格	説明
グラディウス	☆	500G	シューティングゲームのタイトルと間違えそうだが、棒状の武器の一種である。威力のほうは、ほとんどないといっていい。
爆力杖	☆☆★	9500G	杖の先から炎をほとばしらせて相手を攻撃する。威力のほうはかなり強力で、値段だけのことはあるといったところだろう。
ボーン・ロッド	☆☆	――	巨大なモンスターの骨を削りだして作ったロッド。軽くて扱いやすく、硬さも申し分ない。力のない人向きの武器といえる。
ミスティ・ローブ	☆	200G	怪しげな光沢を持つ魔法の布でできたローブ。布製なので、おのずと防御力は低い。まあ、この値段じゃ仕方がないか。
コスモ・メイル	☆☆	3800G	大宇宙の力を内に秘めたメイルである。叩き上げた良質の鋼材でできているため、防御力はかなり高い。お買い得品といえるだろう。
デス・ローブ	☆☆★	6700G	出会った敵すべてに死をもたらすといわれている、恐ろしいローブ。こんなものが町中で売られていてよいものだろうか。防御力は高い。
紺青烈火鎧	☆☆★	9400G	遠目に見ると、鎧から青い炎が立ち上がってみえることからこの名がついたという。でも、アレックに鎧は似合わないなぁ。
双龍盾	☆☆★	8000G	序盤で、アレックが装備できるものの中では、かなり優秀な防具といえる。防御力を一気に高めるためにも、ぜひ整備したい。
クロス・シールド	★☆☆★	20000G	アレックの整備できる最高のシールドがコレ。お店で売っている盾の中では最高級の部類に入る。コレがあれば、あとはいらないな。
老いた人の魔術	1800P	7200G	この本を読むと、敵の能力ポイントを吸い取ったり、呪文返しができるようになり、攻撃力やす速さをアップすることもできる。
老人の防衛学	1000P	4000G	アレックの使える防御系の特殊能力を得るためには、この本が必要だ。回復や、バリアによる防御などがあるのだ。

ゴンザ・プロット

巨大な縫いぐるみの熊という雰囲気の、ウォッシュ族の一員。体力も攻撃力も、八玉の勇士中最大である。当然、他の能力には何も期待してはいけない。しかし手間もかからない。

体力	550	↑	知力	30	↗
攻撃力	340	↑	器用さ	20	↗
能力値	40	→	好奇心	20	↗
す速さ	10	⤴	忍耐力	200	⤴

ゴンザは、気は優しくて力持ちを地でいくタイプ。とにかく強い。体力、攻撃力共にずば抜けている。他はどうあれ、これだけで十分なキャラである。別に武器など持たせなくても、ばったばったと敵をなぎ倒していく。さらに体力もあるから、めったに倒れることもない。キャラ的には、かなりやりやすいだろう。

そんなゴンザは、序盤どうすればよいかというと、自分を鍛えるだけでなく、暇なときはマイマイの防御に徹してあげよう。マイマイはレベルが上がりにくいキャラなため、その手助けをしてやるのだ。ここは、妹を守るよき兄になってやるほうがよい。

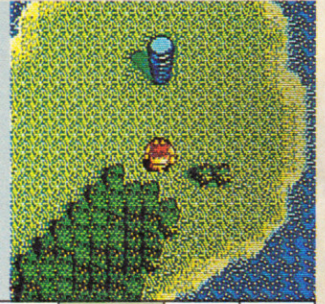
ゴンザは、まず家族を第一に考える。これは、信頼とか仲間意識というより、もう頑固一徹という表現のほうが適切なくらい。八玉の勇士としての使命よりも、親の敵であるナインテールを倒すことに生き甲斐を感じ、絶対に曲げない。この考え方は、絶滅寸前のウォッシュ族を守るといった、本能的なものも手伝っている。だから、この偏屈さは、たとえハヤテでも足もとに及ばないのだ。

しかし、この性格が、マイマイに逆に利用されてしまう場合もある。そして、騙されたとわかっても、そんな妹を心底怒ることができない。結果的には、笑って許してしまう。なんだかんだいって、妹にうまくあしらわれてしまう。可愛いお兄さんなのだ。この2人の凸凹コンビぶりは、第2部に入ってもどんどんエスカレートしていくので、見どころのひとつといえよう。

最初、一度思ったら決して曲げない頑固なゴンザも、7人の仲間と旅を続けていくうちに、心境の変化が見られてくる。いわゆる協調性が生まれてくる。ゴンザだって変わるのだ。

名称	評価	価格	解説
ピック・メイス	☆	100G	ゴンザが最初から持っている武器がコレだ。ゴンザのような大男に先のとがったメイスでひと突きされたら、ひとたまりもないだろう。
ショット・メイス	☆	300G	基本的にはピック・メイスのバージョンアップ版といったところ。値段も大して変わらないので、威力のほうも期待するほどではない。
ブレーカー・クラブ	☆	700G	力のある人間が振り回せば、その力を余すことなく使いきることのできる棍棒状の武器がコレだ。自分に力がなければ意味ないけど。
スマッシュ・クラブ	☆☆	1200G	ブレーカー・クラブをもっと重くして、長さを稼いだのがこの武器。当然遠くの敵にも届くようになり、破壊力は増している。
デストロー・クラブ	☆☆☆	7000G	クラブ系では最も強力なのがコレだ。もちろん力がなければ、使いこなすことはできない。ゴンザにはぴったりだよね。
ザウル・アーマー	☆	300G	大とかげの皮を何重にも重ねて、厚みを増した鎧がコレだ。値段は安いが、それなりに効果はあるので、ぜひ買ってもらいたい。
神雷不破鎧	☆☆	1800G	その名のとおり、いかずちを受けても破れることのないという鎧がコレだ。体力のあるゴンザに、これを着せれば鬼に鉄棒だぞ。
ドラゴン・メイル	★★☆☆	20000G	お店で買える防具の中では最も強力。ゴンザには、これがあれば、防御に関しては特に心配いらないだろう。絶対買うこと！
コメット・シールド	☆☆	4800G	装備ができるものの中では、最もポピュラーなシールドといっていいだろう。左京やアレックにもぴったりくるシールドなのだ。
ホーク・シールド	☆★☆	――	盾の表面に鷹の目がついていて、敵の攻撃にす速く反応する。このため、身につけた人間の防御力を1ランクアップしてくれるのだ。
ポセイドン・シールド	★★☆★	――	ゴンザの装備できる最強の盾がこれだ。その昔、海神ポセイドンが聖戦におもむく際に、持っていったといわれている。強力！

マイマイ・プロット

こまっしゃくれた子供という感じのしゃべり方がかわいいのだが、実は結構な年かさのマイマイ。だが、戦闘シーンでは逃げるのが仕事だ。マイマイが戦うようではもうおしまい。

体力	80	↗	知力	450	↑
攻撃力	30	⤴	器用さ	220	⤴
能力値	200	⤴	好奇心	180	↑
す速さ	3000	↑	忍耐力	20	→

マイマイの特徴は、知力とす速さ。これが何を意味するかというと、はっきりいってあまりゲームには意味がない。知力が高いといっても、すごい特殊能力が使えるわけではないし、す速さが高いといっても、戦闘中敵からの攻撃を避ける確率が高いぐらいだ。さらに、マイマイの頭の良さは、どちらかというと学者肌ではなく、回転の早さを意味する。現状を察して、瞬時に次にとるべき行動をシミュレートしてしまうのだ。こういってしまうと、とても便利なキャラクターに聞こえるが、マイマイはずる賢い子だということをお忘れなく。彼女の行動には、プレイヤーさえ騙される。

マイマイが活躍するのは、ゲームバランスとはまったく関係のないイベントにおいてである。要するに、戦闘や、謎解きとはかけ離れた、ストーリー部分での活躍だ。実際にプレイすると、使えない部分ばかりが目立ち、なんとも腹立たしい気分になるかもしれい。しかし、温かく見守ってあげよう。マイマイには、なんたって予知能力があるのだ。事実、これがシナリオ上でのキーポイントとなるのだが、イベントは勝手に進んでいってしまうので、この予知能力にパーティーがどれだけ助けられているか、えてして見落としやすい。戦闘中の使えなさは、役立たずとないがしろにしないで、笑って許してあげよう。

パラメータの上がりにくいマイマイは、せっかくゴンザと一緒にいるのだから、戦闘はお兄さんに頼ってしまおう。自分を防御するなり、援護の特殊能力をかけてやるなりして、ちょろちょろしてればよい。あとは、強い兄貴が、ビシバシ敵をやっつけてくれるはず。マイマイはか弱き乙女なのだから、戦闘では活躍しなくともよいのだ。

剣	ショート・ソード	☆	400G	マイマイが最初から持っている武器がコレ。格闘技や剣技に劣っているため、この程度の武器が一番しっくりくるのかもしれない。
剣	クイック・ダガー	☆☆	4800G	す速い動きで、敵の急所を狙い、ひと突きする。そのため攻撃力自体は弱く、あまりあてになる武器とはいえない。護身用。
剣	シャープ・ダガー	☆★☆	8700G	このくらいの値段になると、武器としてはかなり強力で、マイマイといえども一撃で敵を倒すことができるようになっているだろう。
鎧	ロブス・メイル	☆	250G	大型の甲殻動物の体から頑丈な甲羅をよりすぐって、防具として仕上げたのがこれだ。防御力はたいしたことないんだけどね。
鎧	キャップ・アーマー	☆☆★	7600G	上からすっぽりとかぶるようにして、体全体を守る鉄製の鎧。序盤で買えるものの中では、かなり強力な防具。
衣	天女の羽衣	★★☆★	——	ちょっとやそっとじゃ手に入れることはできないが、それだけに、強烈な防御力を発揮してくれる、頼もしい防具なのだ。
鎧	プリンス・メイル	☆☆	1400G	王家に代々伝わる宝のひとつとして、一国の王子となったものに与えられるといわれている防具。値段が安いのが気になるところ。
盾	ハンドアタッチ・シールド	☆☆	5000G	腕の甲の部分から、ひじにかけて伸びる変則的な盾。とりえは、動きを妨げずに、高い防御効果があることなのだ。買うべし。
盾	オーロラ・シールド	★★☆★	20000G	マイマイの装備できる最高の盾がコレ。その表面は、オーロラのごとく7色に光り、すべての邪悪をはねかえすという。
本	かわゆい攻撃術	800P	3200G	格闘能力に劣るマイマイが、効果的な戦闘を行なうには、この本を読むしかない！　〝かわゆい〟などと書いてあるが、実際は強力だぞ。
本	お便利魔法術	900P	2700G	まさに〝お便利〟ってカンジの特殊能力が得られる本だ。内容は、ほとんどが体力やす速さなどの回復の能力となっている。

クーク・ロー・タム

強力な念術師の一家に生まれたひ弱な子供のクーク。ストレスがたまりやすいので、要注意。まだ何の力も発揮できないけれど、両親の血を引いているのだから将来性はあるはず。

体力	60	↗	知力	340	↗
攻撃力	10	↗	器用さ	190	↗
能力値	80	↑	好奇心	150	↗
す速さ	60	↑	忍耐力	10	↗

はっきりいって、最初一番使えないのがこのクークである。体力なし、攻撃力なし、す速さもなし、念術師のくせにたいした念術も使えず、能力値までない。知力があったって、これではまったく意味がない。だが、最初こんなに使えないクークだって、強力な念術をたくさん知っているお父さん、お母さんと一緒にいれば何とかやっていけるのだ。とにかく父は強い。ひと昔前の日本の父を地でいくような、強さをもっているのだ。

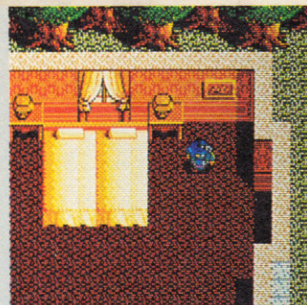
それに引き換え、情けないほど弱いクークだが、これでよいのだ。八玉の勇士として選ばれたのは、このお父さんなんだし、クークは、父の友人の家に預けられに行くだけ。別に強くなくともよいわけだ。お父さんの足を引っ張りながらでも、少しの辛抱。

ところが、人生は厳しきかな。このひ弱なクークが、最終的に八玉の勇士として旅立つことになってしまう。こうなったら、クークが弱くてもよいなどとはいってられない。その辺はクーク自身がよくわかっていて、自分が仲間の足を引っ張っていることにいつも責任を感じている。この辺の事情を理解してやり、大きな心でクークを受け止めてやろう。そしてできることなら、クークには能力値の訓練をしてあげよう。のちほど強力念術をビシバシ覚えていくから、きっと役に立つ。

クークは、幼いながらあまりに多くの悲しみをみてしまう。ただでさえ人間の友達もなく、動物にしか心を開かない彼は、さらに心を閉ざしていく。しかし、超個性的な八玉の勇士のなかで揉まれていくうちに、次第に心を開き、彼もまた常人離れした能力を次々と発揮していくのだ。そして、一風変わった勇士が誕生する。クークの波瀾万丈な人生はこれから始まるのである。

名前	ランク	価格	解説
伊良太加数珠	★★☆	15000G	ちょっと難しい漢字だけど、これは、〝いらたかのじゅず〟と読む。クークが持って初めて効果が現われる特殊な武器なのだ。
錫杖	☆	800G	これまた難しい漢字だが、これは、〝しゃくじょう〟と読む。お坊さんなんかが持っているあれだ。一般人にもジャストフィットする。
ブレーン・スタッフ	☆☆	4500G	簡単な作りの杖。杖というよりは六尺棒みたいなものだ。安く買えるわりには強力なので、使える武器といえる。
セラミ・プレート	☆	600G	高熱で焼いた粘土で作った防具。値段を見ればわかると思うが、はっきりいって、たいしたことはない。早めに買い替えよう。
プレート・アーマー	☆☆	4200G	鋼鉄の厚いプレートで全身をおおうようにして作った鎧。体力のないクークには、心強い防具となってくれるはずだ。
ミラー・アーマー	★★☆	13000G	鏡のように、敵の攻撃をはねかえしてしまうという不思議な鎧。特殊な加工が施され、防御力はセラミ・プレートの4倍近い。
ハンドアタッチ・シールド	☆☆	5000G	腕の自由を奪わずに、防御効果を高めるための盾。重い盾を使いこなすことのできないクークにはぴったりの装備といえる。
オーロラ・シールド	★★☆	20000G	マイマイ同様、クークにとっても最強の盾がコレだ。クークとマイマイでは、使える防具の傾向が似通っていたりする。
念術秘伝	1500P	6000G	念術修行中のクークにとって、この本は最も重要。敵を全滅させたり、消滅させたりと、背筋がゾッとする術がいっぱいなのだ。
間接念術考	1500P	6000G	敵の体力を奪ったりするなどして、間接的に戦闘にかかわる術が書いてあるのがこの本なのだ。早めに読み始めること。
念術腕力増強法	700P	2800G	この本を読むと、味方に対して攻撃力や、体力を回復させることができる。敵を出なくさせたりすることもできるのだ。

ロマール・セバスチャン七世

トカゲそっくりのリーザズ族の貴族。フェンシング的な技を得意とする。ここまでなら普通なのだが、冒険が始まるまではサーカスで働いていたのだ。なかなか変なやつだね。

体力	280	↗	知力	210	↗
攻撃力	300	↗	器用さ	250	⤴
能力値	140	→	好奇心	160	↗
す速さ	280	⤴	忍耐力	110	⤴

ロマールは、とても恵まれた環境に育った。彼の家を見てもらえればわかると思うが、とても広い。本当に迷子になるくらい広い。ベルンバ島最大の貴族の出で、忠実な使用人たちや、美しい婚約者（もちろん、リーザズ族の美的感覚で考えてだ）に囲まれた、何ひとつ不自由ない豪遊生活。彼は、そんな生活に嫌気がさし、自由を求めて家を飛び出した。

こういってしまうと「こいつ、とんでもねえ野郎だ。贅沢いうにもほどがある！　我ら小市民の怒りを思いしれい‼」なんて思う人がいるかもしれない。それぐらいロマールは人が羨むほどの生活をおくっていたのだ。しかし、ロマールには夢があった。死ぬまできちんと敷かれているレールの上を歩く人生は、ロマールには似合わない。だから、ロマールはすべてを捨てて旅に出たのだ。

家を出たロマールは、幼いときから訓練した持ち前の剣術の腕を活かし、サーカスの一座の一員、曲芸師として、自由気ままにその日暮らしをしていたのである。そのため、彼は結構地理に詳しい。気付きにくいことなのだが、ゲーム中何度か、ロマールが地理的な話をしてくれるはずだ。あまり目立った能力ではないので、さして気に留めるほどのことでもないが。

自由気ままに生きてきたロマールも、父の危篤を知り、10年近くを共に過ごしたサーカスの仲間たちに別れを告げ生家に戻る。そして、自分の勝手気ままな性格に責任を感じ、これから生活を改めようとするわけだ。自己中心的に生きてきたロマールが、初めて他人との協調性を第一に考えたとき、ここで再び悩みが生じることになる。するべきことがあまりにも多すぎるのだ。ロマールは、悩める勇士なのである。

	名称	ランク	価格	説明
	レイピア・ホーネット	☆	800G	まさに、蜂のようなす速いひと突きで、敵を倒すことを目的とした武器。威力のほうは値段と相応といったところ。あまり期待できない。
	レイピア・サンダー	☆☆	1600G	いかずちのような、早さで敵を倒す武器。それゆえ、扱うには高度なテクニックが必要とされる。ロマールならば合格だ。
	レイピア・ライジング	☆★☆	8800G	序盤で、最も頼りになる武器がコレだ。もちろん、値段も高いが、それなりの成果もあげてくれる。とりあえずは、これを買おう。
	レイピア・ライナー	☆☆★	6800G	騎士道精神にのっとって、正々堂々と戦うならやはりコレだ。ちなみに、レイピアとはフェンシングに使う剣のことなのだ。
	滅風剣	☆☆	3900G	風とともにすべてを滅殺するのがこの剣だ。レイピア慣れしているロマールだが、剣士とは何を使わせてもうまいものなのだ。
	疾風剣	★★☆☆★	28000G	これもまた、日本刀と形状の似たソード。風のようにす速く動ける人間でなければ、この剣を使いこなすことはできない。
	メタル・ベスト	☆☆	——	クークの宿敵〝カルロス〟が身につけていたメタル製のベスト。動きやすさを重視しているため、軽くて、丈夫な作りになっている。
	舞鶴鎧	☆	750G	これを身につけていても、鶴が舞うような動きができることから、この名前がついた。防御力は申し訳程度のもの。
	ハード・ウエザー	☆☆	——	ロマール自身の宿敵〝ビスマルク〟のつけていた革製の防護服。防御力はメタル・ベストに若干劣っているのだ。
	スター・シールド	☆	700G	星のきらめきを持ち、その聖なる光で闇を照らしだすといわれている盾。剣士や戦士には絶対不可欠な装備なのだ。
	剣術覚え書	800P	3200G	ロマールの読むことのできる唯一の本がコレ。特殊能力もまた、ダメージを与える傾向のものが多い。例にもれず、早めに読むこと。

出会いと試練と運命と

さて、味方のキャラクターについては、もうほとんど完全に理解できたものと思う。となると、敵のキャラクターについて予備知識を得て、初期状態のキャラクターでどれほど戦えるものか、知っておきたくなるのが人情というもの。

かといって、発売もされていないゲームの敵キャラを徹底解剖してしまったのでは、実際にゲームをするときの楽しみがない。そこで、間をとって敵キャラクターのうちで最も重要な意味を持つ〝Aキャラ〟の中でもゲームの最初のうちに出てくる奴らだけ、ちょっと見てもらおう。ただしあくまで名前と写真だけだ。強さなどは実際に戦ってみるまでお楽しみということにしておこう。

さて、Aキャラというのは、出てくると必ずイベントになるという大変な連中。普通のゲームならボスキャラ扱いでそう簡単には出てこないくらいのものなのだが、BURAIの場合は違う。本当に早い時点で現われるのだ。なにせ味方のキャラクターも八玉の勇士に選ばれるだけのことがある、大変な実力の持ち主ばかり。ザコでは1000人がかりでも、とても倒せないようなレベルのキャラクターも混じっているからだ。

烈虎

熱虎

我虎

生ける氷竜のさだめ

プロットの試練

ナインテール

というわけで、ここに並べて見せたAキャラは、全体から見ればごくわずかなもの。冒険が先に進むにつれて、出会うAキャラは、どんどん増えていくはず。そんな中には何回も出会うことになる敵もいるだろう。八玉の勇士たちの運命は、出会いによって大きく開けていくのだ。

看守たちは数限りなく立ちはだかる

バブ

ゾフィ

ゲッツ

セバスチャンの係累たち

ビスマルク

ジョーンズ

バズー

LOGiN 22号特別付録

平成元年11月17日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行)第8巻　第22号　通巻96号

表紙、裏表紙イラスト　荒木伸吾&姫野美智

Printed in Japan